

# ARCHITECTURAL PRESENTATION BOARD

Pedoman | **guideline**

for **Final Project**

for Architectural Design **Studios**

# ARCHITECTURAL PRESENTATION BOARD

Adalah model presentasi rancangan dan proses perancangannya dalam bentuk poster-poster yang menggabungkan berbagai teknik penggambaran baik tekstual maupun visual. **ARPREB** bukan “gambar kerja” tetapi harus mengandung gambar teknis rancangan; bukan sekedar penampilan gambar akhir 3D karena harus menampilkan proses dan analisisnya juga.

Sering dipakai untuk presentasi di sayembara-sayembara dan menjadi kelaziman sebagai produk studio di sekolah arsitektur seluruh dunia.

## OUTLINE

- ▶ Guna
- ▶ Ketentuan Format
- ▶ Pedoman Isi / Konten
- ▶ Pedoman Dokumentasi *Soft Copy*
- ▶ Display
- ▶ Tips dan Trik



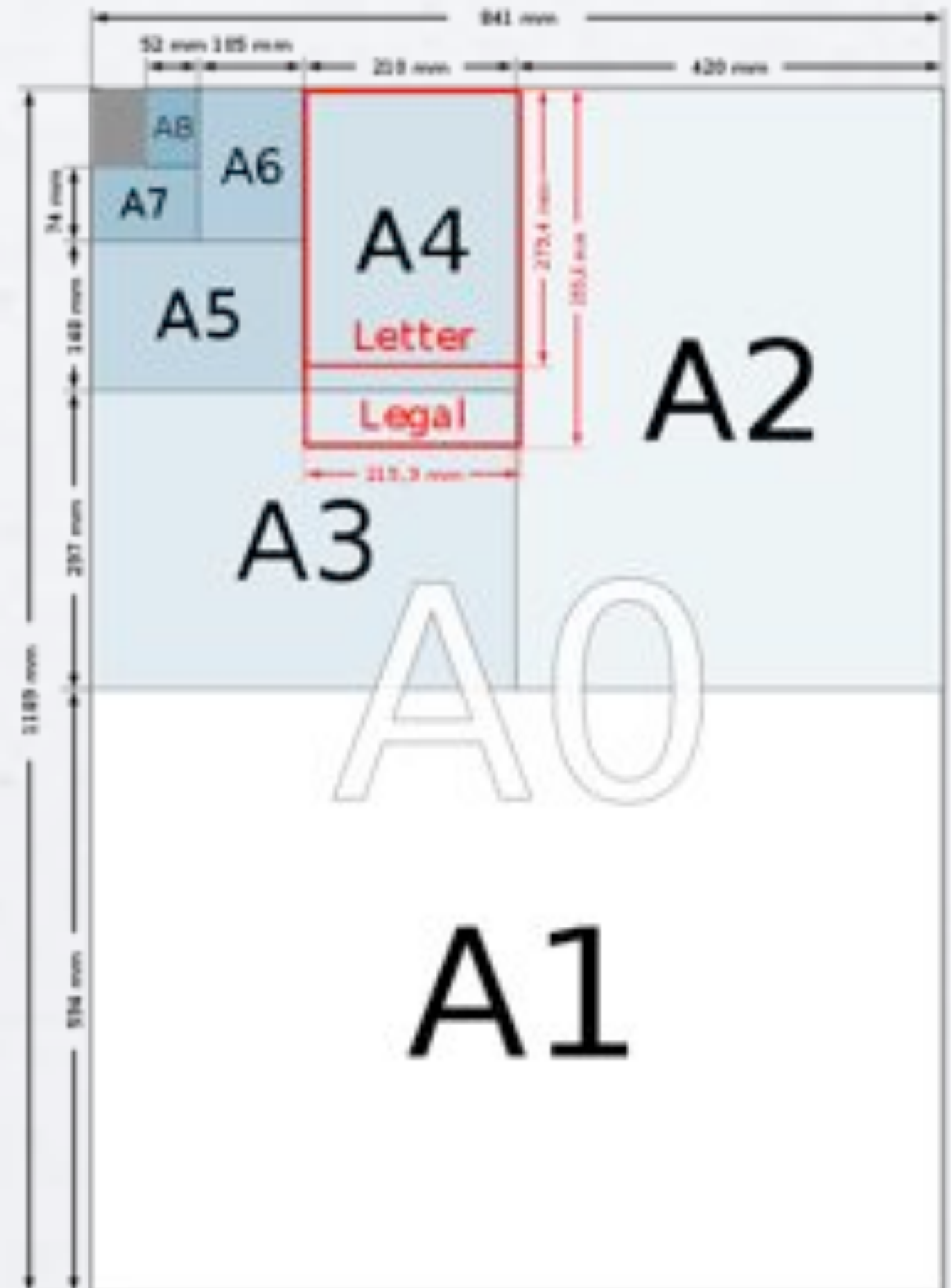
- ▶ Untuk penilaian
- ▶ Untuk portfolio





- ▶ Untuk pameran
- ▶ Untuk dokumentasi
- ▶ Untuk akreditasi
- ▶ ‘academic environment’

- ▶ Ukuran kertas A1 (84 x 59 cm)
- ▶ Format portrait (kecuali dibutuhkan khusus)
- ▶ Kertas HVS 100 gsm atau lebih
- ▶ Warna dasar putih kecuali dianggap penting untuk memakai warna lain
- ▶ Cetak berwarna atau hitam putih resolusi tinggi
- ▶ Boleh kertas bertekstur asal tidak mengganggu kualitas gambar



[http://en.wikipedia.org/wiki/  
File:A\\_size\\_illustration2\\_with\\_letter\\_and\\_legal.svg](http://en.wikipedia.org/wiki/File:A_size_illustration2_with_letter_and_legal.svg)



- ▶ **Kepala** berisi identitas Institusi Ull, Jurusan Arsitektur dan Pusat Studi
- ▶ **Badan:** berisi substansi yang dirancang
- ▶ **Kaki:** berisi identitas mahasiswa & pembimbing



JURUSAN ARSITEKTUR | **ARCHITECTURE DEPARTMENT**  
SUSTAINABLE BUILT ENVIRONMENT CENTRE

5 cm

- ▶ **Kepala** berisi identitas Institusi UII, Jurusan Arsitektur dan Pusat Studi
- ▶ **Kaki** berisi periode TA, identitas mahasiswa & pembimbing serta nomer urut halaman

**TUGAS AKHIR** | FINAL PROJECT  
SEMESTER GENAP/GANJIL 2011/2012

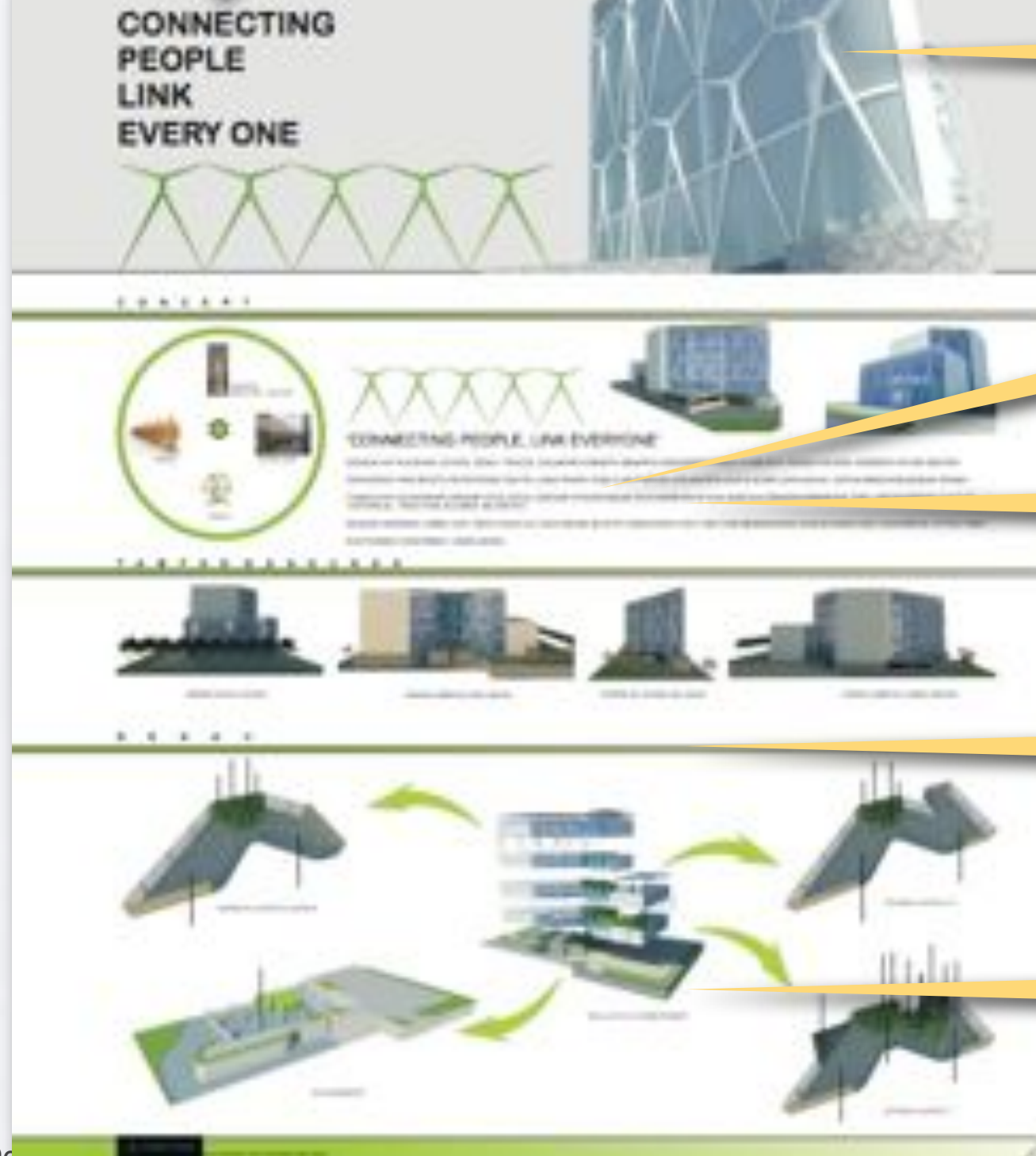
**NAMA MAHASISWA** | NOMAHASISWA DOSEN  
PEMBIMBING

**01**

5 cm



Judul Rancangan, bukan  
“Tugas Akhir ...”



Eye catcher: perspektif dari sisi yang paling menarik dan mewakili ide utama!

Abstrak: Intisari proses perancangan

Desain Premis, Design Intention: uraian singkat gambaran desain

Kajian-kajian (lokasi, tapak, referensi)

Konsep dan transformasi

Konsep dan Transformasi...

Gambar teknis (jenis dan jumlah sesuai panduan TA)

Konteks lingkungan

Gambar teknis (jenis dan jumlah sesuai panduan TA) dengan skala menyesuaikan jenisnya





Property size dan detail spesifikasi lainnya



Kajian, analisis yang menjadi persoalan utama



Konteks dan gambaran lingkungannya

Gambar teknis (jenis dan jumlah sesuai panduan TA) dengan skala menyesuaikan jenisnya

## BIKE TO WORK

RESEARCH CENTER, ARTS & CRAFTS CENTER  
PERUMAHAN, KAWASAN INDUSTRI

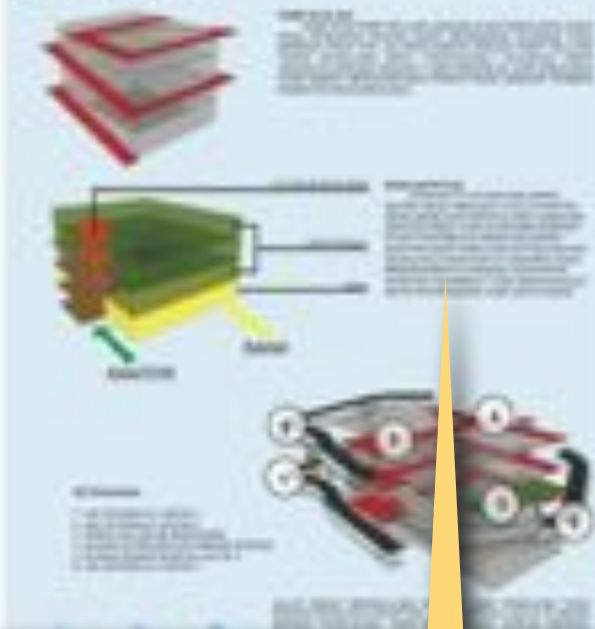
### SITE :



### ABSTRAK

ABSTRAK  
Latar belakang, tujuan, dan ruang lingkup penelitian. Menjelaskan pentingnya penelitian ini dalam konteks pembangunan berkelanjutan dan transportasi ramah lingkungan.

### STRATEGY :



### PLAN :



### PERFORMANCES :



Komponen bangunan (dekomposisi agar tampak elemen penting, detail penting yang relevan dengan persoalan

Biasakan ada “design decision” (keputusan desain)

Gambarkan konteks desain dengan lingkungannya





Gambarkan konteks desain dengan lingkungannya

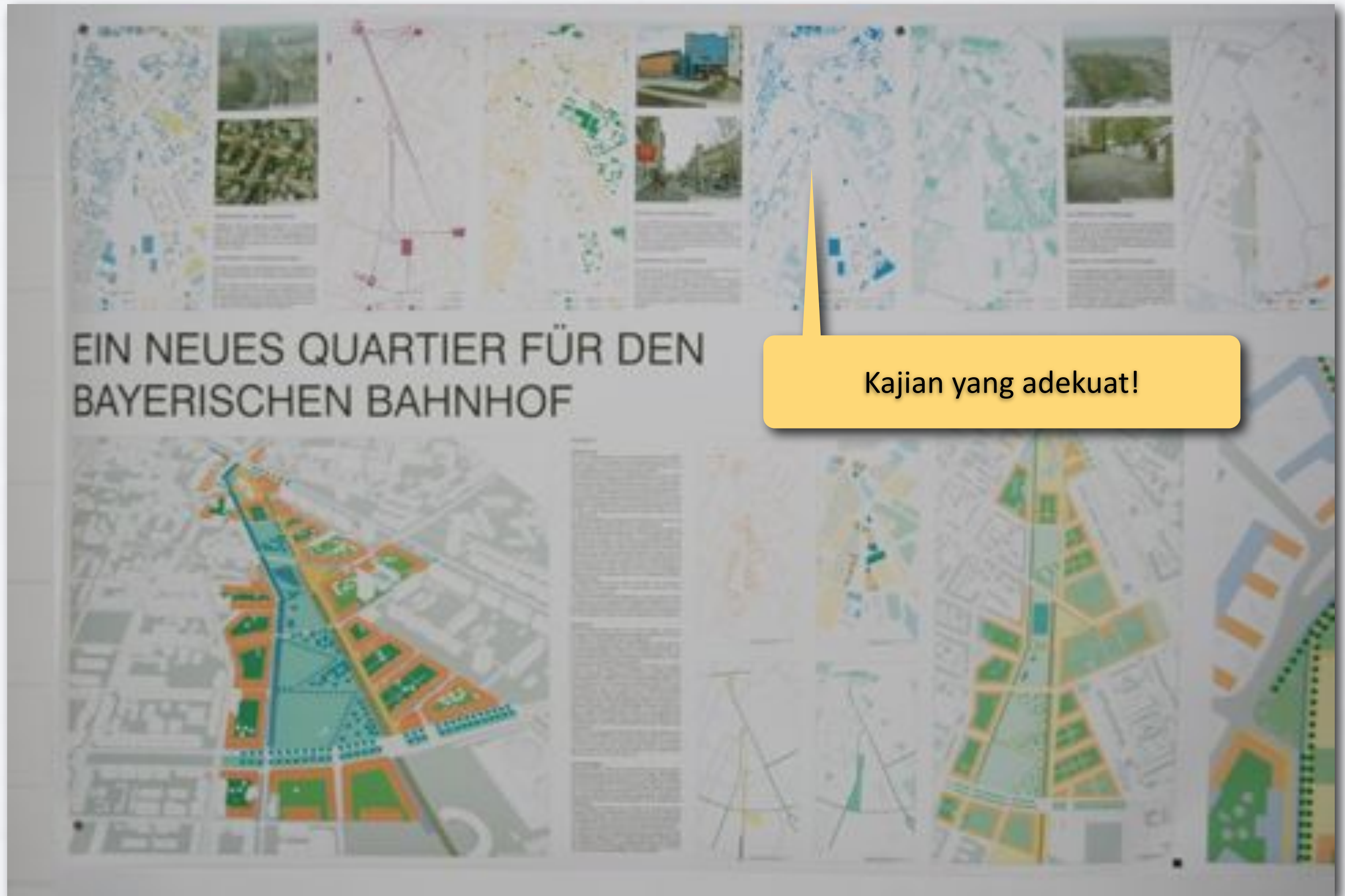
Deskripsi persoalan, peruntukan permasalahan, analisis-analisisnya, konsep dan keputusan desain, pengujian dan kesimpulan.  
Beri daftar pustaka di akhir!

Gambarkan konteks desain  
dengan lingkungannya



Rencana Tapak yang skalanya  
sesuai (cukup besar dan jelas)





Montase desain ke eksisting baik  
tapak maupun tampak



Transformasi, desain alternatif





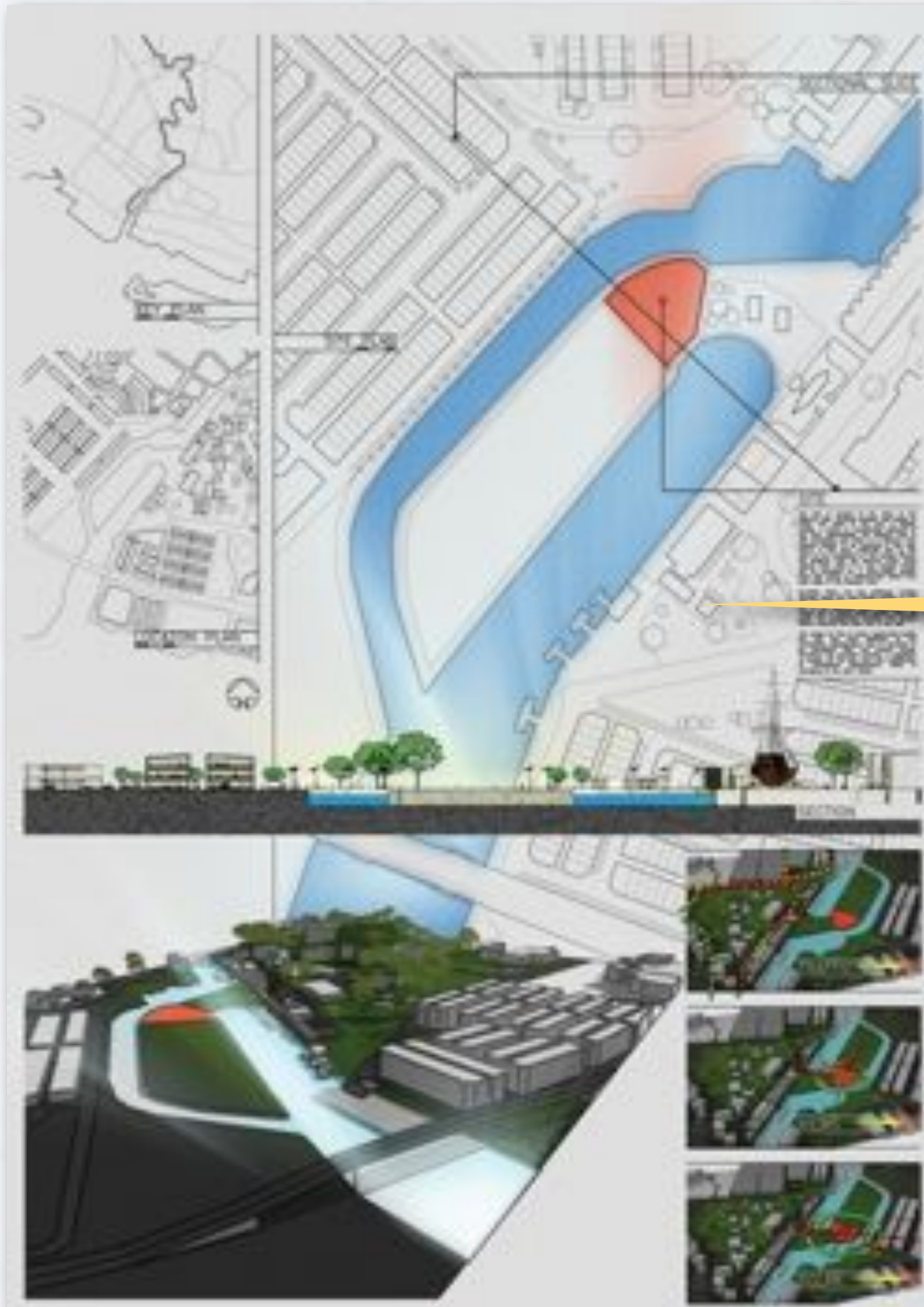
Visualisasi 3D, montase



Gambar-gambar teknis denah, rencana dan detail yang relevan

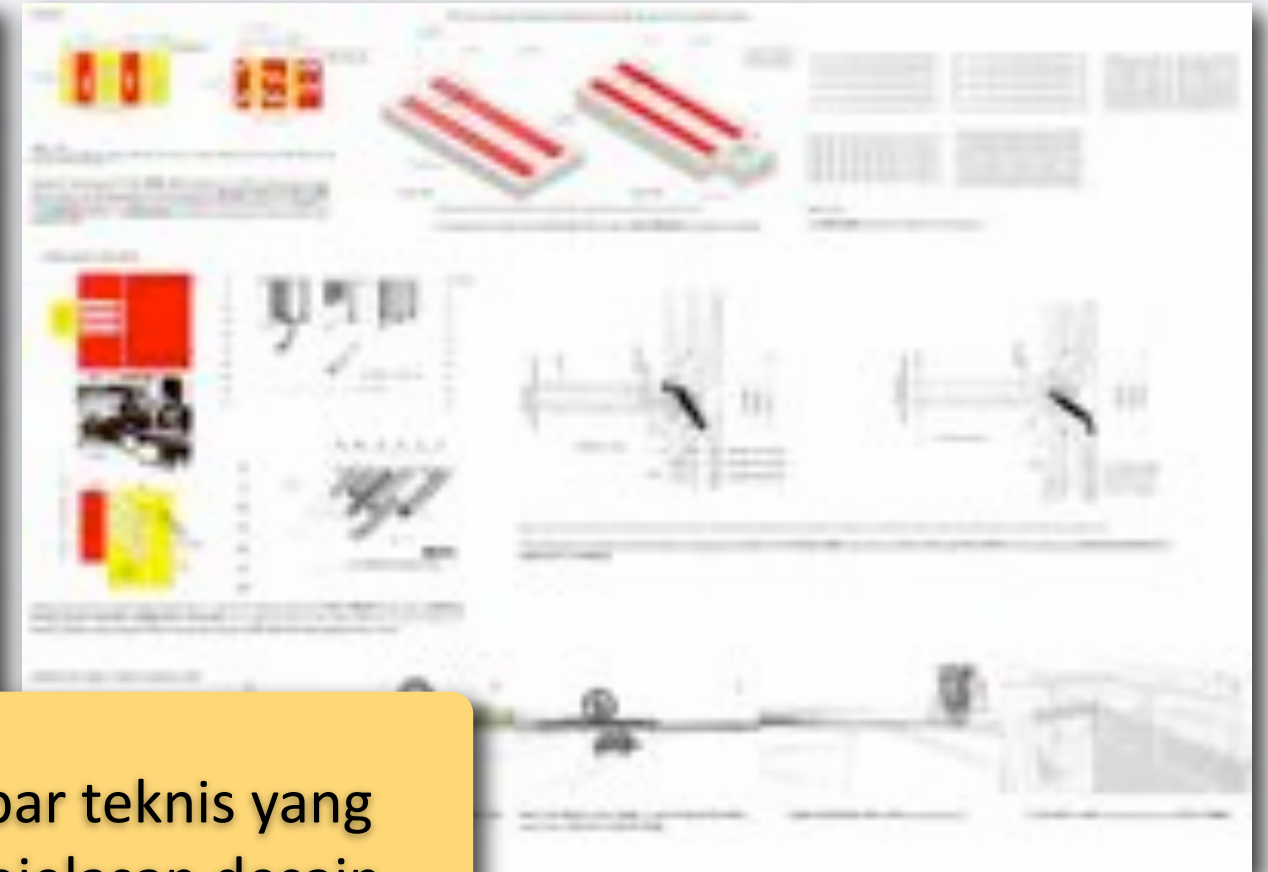




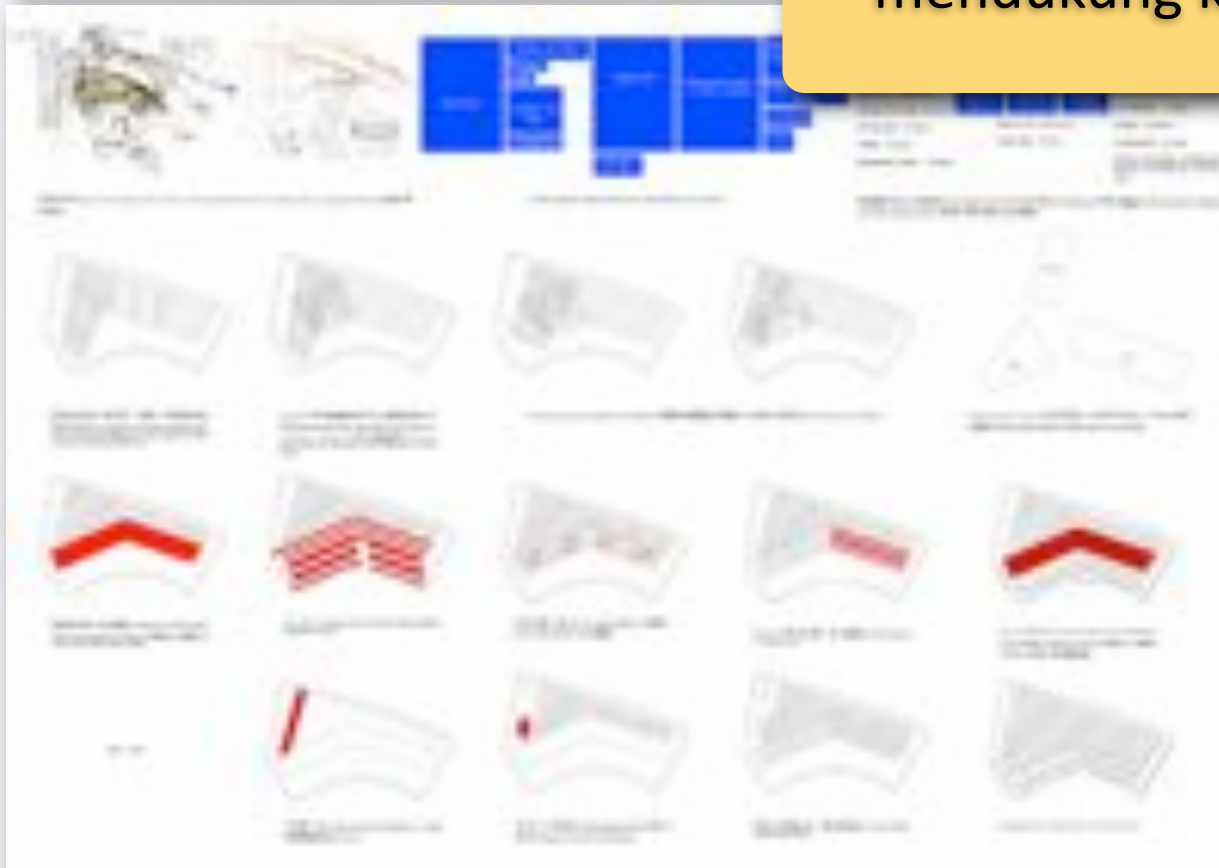


Gambar-gambar detail yang mendukung pemecahan persoalan utama

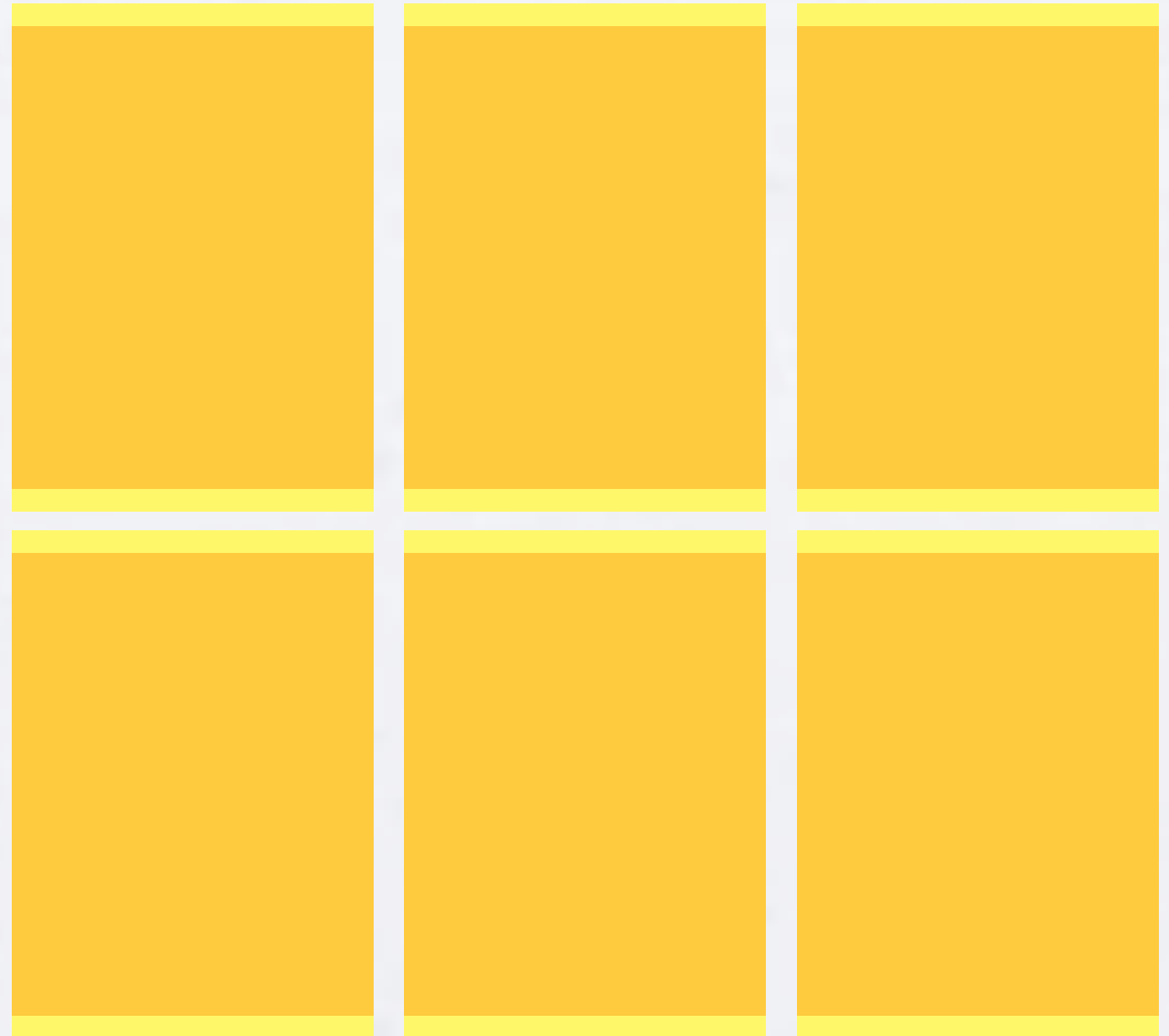
<http://www.yangsquare.com/architecture-design-102-scarpa-canal/>



Gambar-gambar teknis yang mendukung kejelasan desain



- ▶ Gunakan sebisa mungkin Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia (bilingual)
- ▶ Apabila terpaksa, gunakan hanya Bahasa Inggris saja untuk penamaan gambar dan keterangan sementara deskripsi tetap menggunakan Bahasa Indonesia
- ▶ Jumlah lembar adalah 4 - 6 lembar





- ▶ Anda harus mengumpulkan softcopy dalam CD atau DVD dalam format **(1) PDF** dan **(2) file 'hidup'** dalam format software yang dipakai (misalnya CorelDraw juga mengumpul dalam format CDR) yang dipakai untuk publikasi di kemudian hari
- ▶ Format penulisan file harus memenuhi kaidah sebagai berikut:

KODE  
Tugas Akhir

Isikan 1 untuk sem.  
ganjil, 2 untuk genap

Nama Mahasiswa

Halaman 1 - 6urut

**JARS.TAYYYY.1.NoMHS>NamaMHS.KodePembimbing.01.ext**

KODE  
Jurusan  
Arsitektur

Tahun (2011)

No. Mahasiswa  
lengkap

Singkatan / inisial  
Dosen Pembimbing

- Mahasiswa harus berkolaborasi untuk memasang sendiri dalam *display board*







► Bila diperlukan, maket atau simulasi!

- Lengkapi dengan Design Report



- ▶ **RULE 1.** Jangan buat presentasi yang bagus kalau desain jelek. Anda harus membuat desain yang bagus terlebih dahulu sebelum berpikir membuat presentasi bagus!
- ▶ **RULE 2.** Usahakan untuk mengkomposisi papan dengan **sangat baik** karena akan sangat mempengaruhi penilaian dan 'nilai jual' ide anda!
- ▶ **RULE 3.** Pilih **gambar terbaik** (3D, perspektif, denah atau apapun yang dianggap terbaik) dan letakkan di tempat dan ukuran yang dominan sebagai penangkap perhatian (*eye catcher*). Buat kalau perlu sampai tepi kertas (habiskan ruang)!
- ▶ **RULE 4.** Denah dan rencana tapak adalah sangat sangat sangat penting untuk menjelaskan rancangan dan konteks: buat kalau satu lembar penuh atau kalau perlu **dua atau tiga lembar yang dikomposisikan sebagai gabungan!**
- ▶ **RULE 5.** Gambar yang disediakan harus berupa **gambar teknis yang akurat dengan CAD**, jangan sekali-kali menampilkan gambar teknis memakai Sketchup! Kalau tidak dengan CAD pakai *hand drawing* lebih baik! Sketchup hanya untuk visualisasi eksplorasi saja!

- ▶ **RULE 6.** Buat **potongan yang akurat dan detail** disertai dengan **spesifikasi teknis** yang relevan! Jangan “asal ada.” Potongan dan detail yang baik akan memberi kesan anda ‘profesional’ dan akan menambah nilai serta menjadi portfolio yang baik!
- ▶ **RULE 7.** Gambarkan penelusuran masalah, analisis, atau kajian anda dengan kreatif, misalnya dengan *layering* peta-peta, *walkthrough images*, *kinetic vision analysis*, *decomposing images*, *figure & ground* dll.
- ▶ **RULE 8.** Montase rancangan ke tapak! Ini merupakan strategi terbaik menampilkan konteks.
- ▶ **RULE 9.** Jangan habiskan waktu anda untuk memberi dan membuat “hiasan” yang tidak terkait dengan substansi. Komposisi tulisan dan gambar yang baik sudah akan menjadikan karya anda indah!
- ▶ **RULE 10.** Buat gambar simulasi suasana pada malam hari, biasanya ini akan lebih baik dan menarik ketimbang simulasi siang hari.



- ▶ **RULE 11.** Anda harus membuat beberapa variasi skala (mudah dengan CAD) agar dapat fleksibel dimasukkan ke dalam bidang presentasi. Komposisikan dengan cantik, jangan asal letak dan asal masuk! Gunakan teknik 'garis pengatur' untuk memberi kesan rapi!
- ▶ **RULE 12.** Pakai teks yang berkualitas baik pemilihan tipografi maupun isinya. Jangan sampai memakai *font* yang beraneka macam dan beraneka ukuran!
- ▶ **RULE 13.** Sehemat mungkin dalam kata-kata tetapi jangan pelit untuk deskripsi yang memang butuh! Anda butuh berpikir keras untuk menuangkan "Design Premis" atau "Design Intention" atau "Abstract". Itu semua merupakan "pernyataan Anda" yang paling fundamental yang menceritakan seluruh proses dan desain. Berpikir keras di sini!
- ▶ **RULE 14.** Coba dicetak. Jaga backup. Jangan sampai menjelang pengumpulan gambar kualitas cetak jelek atau file hilang.



- ▶ RULE 15. Perhatikan urutan baca (kiri ke kanan, atas ke bawah), perhatikan pula penataannya. Kalau anda mempunyai 4 lembar maka sebenarnya ada 8 komposisi yang anda harus pertimbangkan! Perhatikan jarak ideal pengamatan adalah kurang lebih **1 - 2 x lebar diameter presentation board** anda!
- ▶ RULE 16. Perhatikan kelaziman tatanan gambar, atap di atas, badan di tengah, pondasi dan tanah di bawah. Perhatikan konsistensi lainnya (arah utara ke atas). Jadikan pengamat nyaman dan akurat membangun 'gambaran mental' desain anda!
- ▶ RULE 17. Gunakan *software* yang tepat, beri cukup waktu untuk membuat semua gambar dan teks, perhatikan semua pedoman, maka anda akan mendapatkan ARPREB yang baik. Kalau masih belum tampak baik, ulangi dari RULE no. 1.

Terima **Kasih**